

Praktische Übung zur Kartellverfolgung: Klassenraumexperiment zur Kronzeugenregelung

Im folgenden Klassenraumexperiment soll die Situation zweier Kartellanten simuliert werden, die gleichzeitig und ohne die Möglichkeit einer Absprache entscheiden müssen, einen Bonusantrag beim Bundeskartellamt zu stellen oder nicht. Beide müssen sich dabei die Frage stellen, wie lange auf das Schweigen des anderen Kartellmitglieds Verlass ist.

Nehmen Sie an, Sie sind Geschäftsführer eines mittelständischen Unternehmens.

Das Bundeskartellamt hat einen Anfangsverdacht auf kartellrechtswidrige Preisabsprachen, an denen Sie beteiligt sind und führt nun eine Durchsuchung in Ihrem Unternehmen durch. Zeitgleich wird auch der Betrieb Ihres Kartellpartners durchsucht. Mit einer geringen Wahrscheinlichkeit finden die Kartellamtsmitarbeiter ausreichende Unterlagen, um ihren Anfangsverdacht zu beweisen. Sie haben keine Möglichkeit, sich während der Durchsuchung mit Ihrem Kartellpartner auszutauschen. Sie können allerdings einen Bonusantrag stellen und so möglicherweise straffrei aus den Ermittlungen hervorgehen. Voraussetzung ist, dass Sie als Erster vollumfänglich mit dem Bundeskartellamt zusammenarbeiten und alle Informationen, die zum Beweis des Kartellrechtsverstoßes notwendig sind, offenlegen. Wenn der Kartellrechtsverstoß auch ohne Ihre Informationen bewiesen wird, droht Ihnen ein hohes Bußgeld.



© eyezoom1000 - Fotolia.com

Sie werden gleich einem anderen Teilnehmer dieses Spiels zufällig zugeordnet. Zusammen bilden Sie ein Kartell, das Preise auf dem Produktmarkt über einen langen Zeitraum kartellrechtswidrig abgesprochen hat. Ihr Kartellpartner wird Ihnen gleich bekannt gegeben.

Jeder Spieler bekommt eine schwarze und eine rote Spielkarte. Sie werden nun gebeten, eine von diesen Spielkarten auszuwählen und verdeckt vor sich auf den Tisch zu legen, wobei

- rot bedeutet, dass Sie den Kartellrechtsverstoß leugnen und keine Informationen offenlegen
- schwarz bedeutet, dass Sie einen Bonusantrag stellen und der Kartellrechtsverstoß sicher bewiesen wird.

Sollten beide Kartellanten rot spielen, wird der Beweis mit einer kleinen Wahrscheinlichkeit erbracht und sie müssen eine Strafe von 10 Millionen Euro erwarten. Wenn Sie rot und Ihr Kartellpartner schwarz spielen, erhalten Sie mit Sicherheit ein Bußgeld von 60 Millionen Euro und der andere geht straffrei aus. Spielen Beide schwarz, droht Beiden ein erwartetes Bußgeld von 30 Millionen Euro, weil unsicher ist, wer von Beiden zuerst den Bonusantrag stellen wird. Die Bußgelder sind hypothetisch.



Lehrerinformation und Lösungsschema zum Klassenraumexperiment

Sehr geehrte Lehrerinnen, sehr geehrte Lehrer,

durch die vorliegende Übung soll Ihren Schülern veranschaulicht werden, welche praktische Bedeutung die Kronzeugenregelung des Bundeskartellamtes für die Kartellverfolgung hat. Mit Hilfe eines Klassenraumexperiments wird der zugrunde liegende Entscheidungsmechanismus der Kronzeugenregelung von den Schülern selbst angewendet.

Die Kronzeugenregelung des Bundeskartellamtes (sog. Bonusregelung) dient dazu, das Innenverhältnis von Kartellen zu destabilisieren. Sie hat sich seit Ihrer Einführung im Jahr 2000 zu einem der wichtigsten Instrumente bei der Aufdeckung von Kartellabsprachen entwickelt. Kartellanten, die sich dem Bundeskartellamt offenbaren und so zur Aufdeckung von Kartellen beitragen, wird unter bestimmten Voraussetzungen die Geldbuße erlassen oder reduziert. Die Bonusregelung hat bereits zu einer erfolgreichen Aufdeckung und Ahndung einer ganzen Reihe von Kartellen in den vergangenen Jahren geführt.

Die Bonusregelung kurz gefasst:

- Dem ersten Kartellteilnehmer, der Informationen offenbart, die den Anfangsverdacht eines Hardcore-Kartells begründen, wird die Geldbuße erlassen.
 - Voraussetzung: ununterbrochene und uneingeschränkte Zusammenarbeit mit dem Bundeskartellamt
- Falls ein Bonusantrag in Folge des Anfangsverdachts gestellt wird, muss der Antragsteller das Bundeskartellamt in die Lage versetzen, die Tat nachzuweisen.
 - Voraussetzung: ununterbrochene und uneingeschränkte Zusammenarbeit mit dem Bundeskartellamt
- Allen weiteren Bonusantragstellern kann maximal eine Reduktion des Bußgelds gewährt werden.

Das Klassenraumexperiment

Im Klassenraumexperiment wird die Situation zweier Kartellanten simuliert, die gleichzeitig und ohne die Möglichkeit einer Absprache entscheiden müssen, einen Bonusantrag beim Bundeskartellamt zu stellen oder nicht. Die zentrale Frage für die Entscheidung eines jeden Teilnehmers lautet dabei:

Wie lange ist auf das Schweigen des anderen Kartellmitglieds Verlass?

Diese Situation ähnelt dem „Gefangenendilemma“ aus der ökonomischen Spieltheorie und wird in dem nun beschriebenen Spielablauf mit einfachen Mitteln simuliert.

Spielablauf

Vorbereitung:

- Für das Spiel benötigen Sie neben der Aufgabenstellung nur einen Satz Spielkarten, so dass jeder Mitspieler eine rote und eine schwarze Spielkarte erhalten kann.
- Teilen Sie das Aufgabenblatt an ihre Schüler aus.
- Teilen Sie an jeden Mitspieler eine rote und eine schwarze Spielkarte aus. Der Kartenwert ist dabei unerheblich.
- Weisen Sie alle Mitspieler darauf hin, dass Sie während des Spiels nicht miteinander kommunizieren dürfen.
- Teilen Sie die Mitspieler nun in Zweiergruppen auf und teilen Sie den Spielern diese Aufteilung mit. Bilden Sie diese Paarungen zufällig.

Spielverlauf:

- Bitten Sie nun jeden Spieler, eine der beiden Karten verdeckt vor sich auf den Tisch zu legen und die andere verdeckt bei sich zu behalten. Mit dieser Aktion wählt jeder Spieler seine Strategie gemäß Aufgabenstellung:
 - **rot** bedeutet, dass der Kartellrechtsverstoß geleugnet wird und dieser Spieler keine Informationen offenlegt.
 - **schwarz** bedeutet, dass der Spieler einen Bonusantrag stellt und der Kartellrechtsverstoß sicher bewiesen wird.
- Bitten Sie die Mitspieler anschließend, ihre Karten aufzudecken und vor sich auf dem Tisch liegen zu lassen.
- Notieren Sie die Entscheidungen der jeweiligen Zweiergruppen in der Form:
„Spieler 1 spielt rot, Spieler 2 spielt schwarz“

Auswertung und Verteilung der Bußgelder:

Das Ziel des Spiels ist es, ein möglichst geringes Bußgeld für sich selbst zu realisieren. Dabei ist jeder Spieler allerdings abhängig von der Entscheidung seines Mitspielers. Je nachdem, welche Entscheidung der Mitspieler getroffen hat, verändern sich die Bußgeldhöhen des Spielers.

Anhand der folgenden Auszahlungsmatrix können die resultierenden Bußgelder ermittelt werden. Darüber hinaus lässt sich anhand dieser Matrix auch eine optimale Verhaltensempfehlung für jeden Spieler ableiten.

		Spieler 2	
		leugnen	Bonusantrag
Spieler 1	leugnen	10 , 10	60 , 0
	Bonusantrag	0 , 60	30 , 30

Die Auszahlungsmatrix gibt die Höhe der Bußgelder aus der Aufgabenstellung in Millionen Euro an. Die resultierenden Bußgelder für Spieler 1 stehen in den einzelnen Zellen jeweils links und die für Spieler 2 rechts.

Lesebeispiel: Angenommen Spieler 1 legt „schwarz“ und Spieler 2 legt „rot“. Spieler 1 stellt also einen Bonusantrag und Spieler 2 leugnet den Kartellverstoß. Die entsprechenden Auszahlungen sind in der Zelle unten links abzulesen:

- Spieler 1 erhält kein Bußgeld und Spieler 2 erhält ein Bußgeld in Höhe von 60 Millionen Euro.

In entsprechender Weise können nun die Auszahlungen aller Mitspieler ermittelt werden.

Ergebnis:

Ziel des Spiels ist es, ein möglichst geringes oder kein Bußgeld für sich selbst zu realisieren. Anhand der Auszahlungsmatrix wird nun gezeigt, dass es stets die beste Reaktion auf die Strategie des anderen Mitspielers ist, einen Bonusantrag zu stellen:

- Leugnet Spieler 2 den Kartellrechtsverstoß, so erwartet Spieler 1 ein Bußgeld von 10 Millionen Euro, falls er den Kartellrechtsverstoß ebenfalls leugnet. Falls er einen Bonusantrag stellt, geht er straffrei aus und erhält ein Bußgeld von 0 Euro. Spieler 1 hat in diesem Fall einen Anreiz, den Bonusantrag zu stellen.

		Spieler 2	
		leugnen	Bonusantrag
Spieler 1	leugnen	10 , 10	60 , 0
	Bonusantrag	0 , 60	30 , 30

- Stellt Spieler 2 einen Bonusantrag, so erhält Spieler 1 ein Bußgeld von 60 Millionen Euro, falls er den Kartellrechtsverstoß leugnet. Falls er einen Bonusantrag stellt, erhält er ein Bußgeld von 30 Millionen Euro. Spieler 1 hat in diesem Fall ebenfalls einen Anreiz, den Bonusantrag zu stellen.

		Spieler 2	
		leugnen	Bonusantrag
Spieler 1	leugnen	10 , 10	60 , 0
	Bonusantrag	0 , 60	30 , 30

- Für Spieler 1 ist es demzufolge stets besser, einen Bonusantrag zu stellen, unabhängig davon, was sein Mitspieler entscheidet. Aufgrund der Symmetrie der Auszahlungen gilt das Gleiche auch für Spieler 2.

Im vorliegenden Klassenraumexperiment ist es für beide Mitspieler die beste Strategie, einen Bonusantrag zu stellen.

Die Bonusregelung des Bundeskartellamts funktioniert in ganz ähnlicher Weise. Sie destabilisiert das Innenverhältnis von Kartellen, indem sie den Kartellanten einen individuellen Anreiz setzt, das Kartell durch einen Bonusantrag offenzulegen, bevor es ein anderer tun kann.